

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK
KELAS V DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI
dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

**NUR HELYNA
NPM. 1411100096
Jurusan: PGMI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H/2018 M**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK
KELAS V DI MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

**NUR HELYNA
NPM. 1411100096**

Jurusan: PGMI

Pembimbing I: Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1440 H/2019 M

ABSTRAK

Pembelajaran IPS dikelas masih cenderung fokus pada pendidik dan penyampaian materi cenderung hanya menyampakan konsep-konsep yang ada dibuku. Akhirnya hasil belajar peserta didik tidak optimal. Penyebab hal ini adalah sebagian peserta didik yang kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS dan menganggap IPS adalah pembelajaran menghafal, Peserta didik hanya diajak membayangkan tanpa ada contoh atau bukti nyata terkait materi. Pembelajaran IPS harus menerapkan model pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan. agar peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah efektif penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *Quasy Eksperimental Design*, Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, dengan jumlah populasi 100 peserta didik. Sampel penelitian yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, kelas V B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *Lilifors* dan uji homogenitas dengan uji *Fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-t *independent*.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 2,968 > t_{(0,05,65)} = 1,645$, sehingga $t_{hitung} > t_{(0,05,65)}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut bahwa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* hasil belajar lebih efektif dibanding dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V MIN 2 Bandar Lampung, peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray*, memiliki hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Two Stay Two Stray*, Hasil Belajar.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING
 TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF
 DAN SIKAP KREATIF PESERTA DIDIK PADA
 MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS X DI SMA N 7
 BANDAR LAMPUNG**

Nama : **Erlinawati**
 NPM : **1411060291**
 Jurusan : **Pendidikan Biologi**
 Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA
 NIP. 19660811 199203 1 007

Pembimbing II

Nukhbatul Bidayati Haka M.Pd
 NIP. -

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Pendidikan Biologi

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
 NIP. 198402282006041004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF DAN SIKAP KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS X DI SMA N 7 BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: Erlinawati, NPM. 1411060291, Jurusan: Pendidikan Biologi, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada: Hari/Tanggal: Rabu, 12 Desember 2018.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Ruhban Masykur, M.Pd.

Sekretaris : Suci Wulan Pawhestri, M.Si.

Penguji Utama : Mujib, M.Pd.

Penguji Kedua : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA.

Pembimbing : Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd.

Mengetahui
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

NIP. 19560810 198703 1001

MOTTO

وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٤٠﴾

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).”

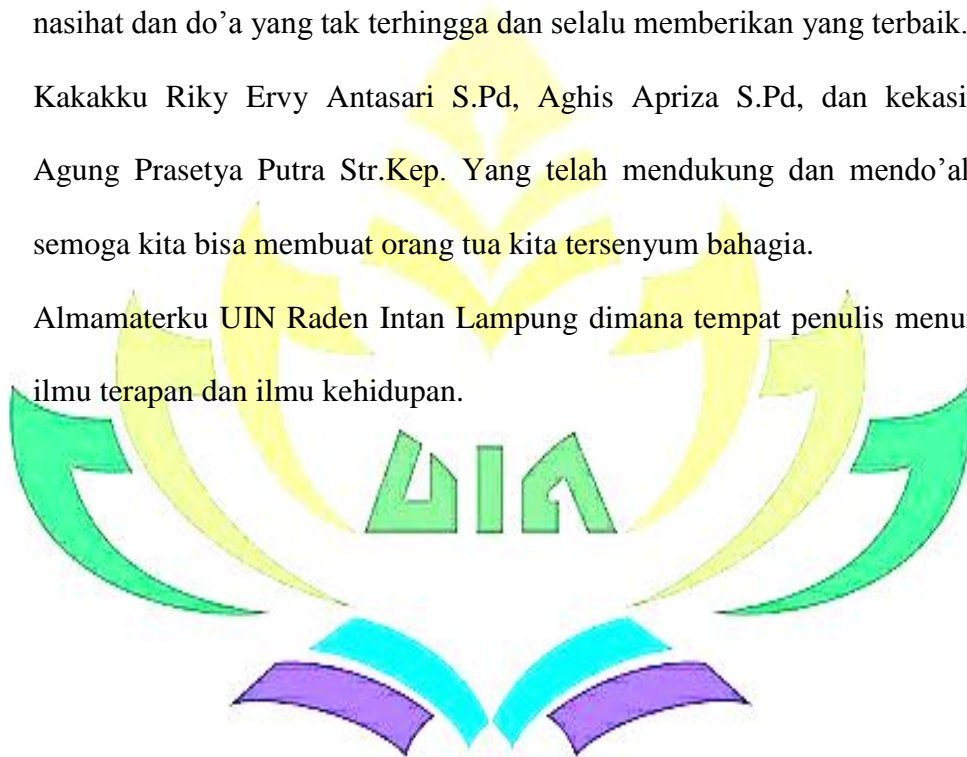
(QS. An Najm (62) : 39 – 40).



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda tercinta Ahmad Nur dan Ibunda Warsiyati terima kasih atas curahan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta nasihat dan do'a yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Kakakku Riky Eryv Antasari S.Pd, Aghis Apriza S.Pd, dan kekasihku Agung Prasetya Putra Str.Kep. Yang telah mendukung dan mendo'akan, semoga kita bisa membuat orang tua kita tersenyum bahagia.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung dimana tempat penulis menuntut ilmu terapan dan ilmu kehidupan.

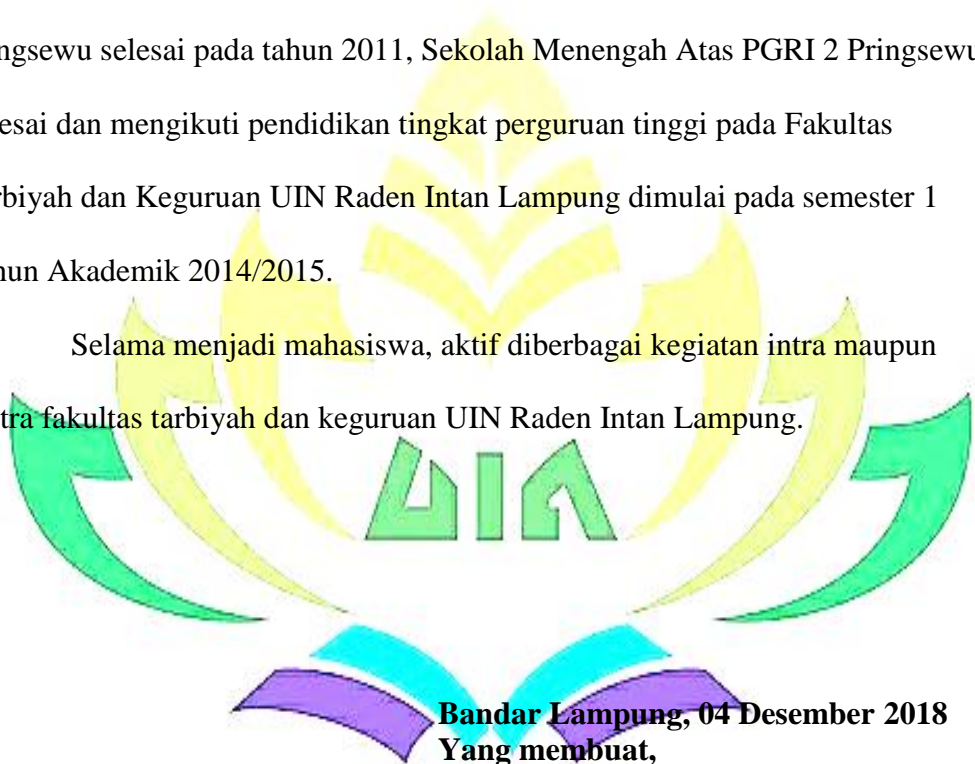


RIWAYAT HIDUP

Nur Helyna, dilahirkan di desa Panjerejo, Kec. Gadingrejo, Kab.

Pringsewu pada tanggal 23 Mei 1996, anak kedua dari pasangan (Ahmad Nur) dan (Warsiyati). Pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Panjerejo dan selesai pada tahun 2008, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 1 Pringsewu selesai pada tahun 2011, Sekolah Menengah Atas PGRI 2 Pringsewu Selesai dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2014/2015.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung, 04 Desember 2018
Yang membuat,

Nur Helyna

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia, nikmat, hidayah serta inayah-nya kepada seluruh alam semesta. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Rasullullah S.A.W.

Atas berkat rahmat dan petunjuk dari Allah jualah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis perlu menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

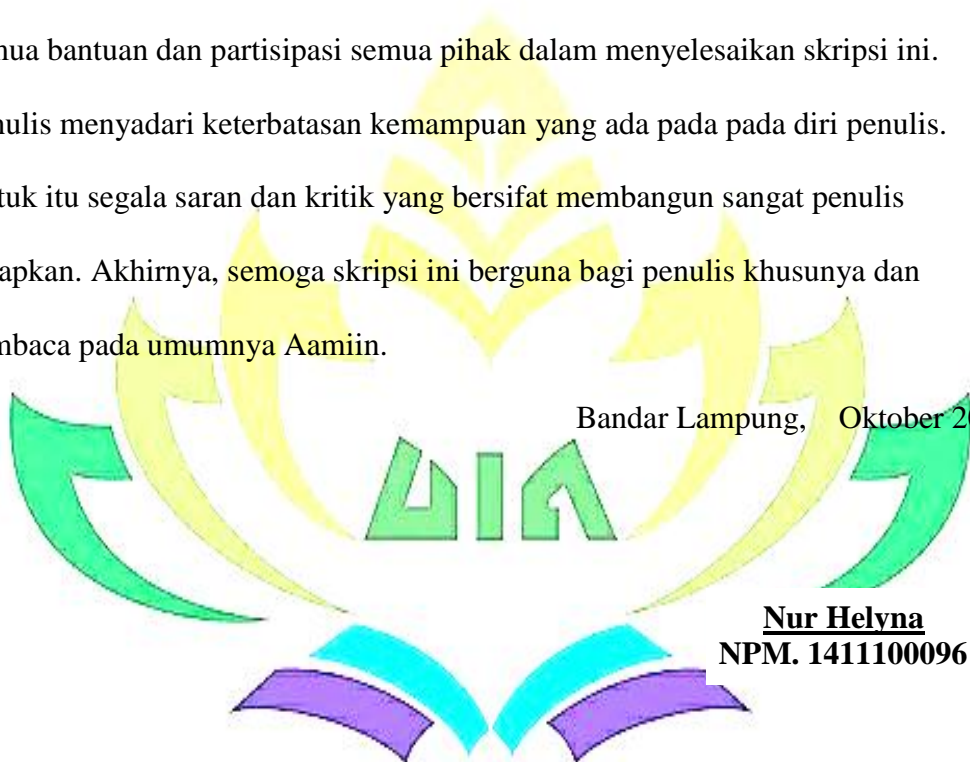
1. Prof .Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dra. Nur Hasanah Leni, M.Hum selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

7. Agus Tami, S.Ag selaku Kepala Sekolah MIN 2 Bandar Lampung serta Bapak/Ibu Dewan Guru dan Karyawan MIN 2 Bandar Lampung.
8. Teman-teman jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2014 dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga skripsi ini berguna bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya Aamiin.

Bandar Lampung, Oktober 2018

Nur Helyna
NPM. 1411100096



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegaasan Judul	1
B. AlasanMemilih Judul.....	3
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	14
1. Efektivitas	14
2. Model Pembelajaran.....	15
3. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i>	16
4. Metode Ceramah	18
5. Hasil Belajar.....	19
6. Pembelajaran IPS/MI	22
7. Materi Kelas V IPS SD/MI.....	25
B. Tinjauan Pustaka	27
C. Kerangka Berfikir.....	27
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	53
B. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian	54
1. Populasi	54
2. Sampel dan Teknik Sampling	55
C. Definisi Operasional Penelitian.....	55
1. Tempat dan Waktu Penelitian	55
2. Variabel Penelitian	56
D. Metode Pengumpulan Data	57
1. Observasi.....	57
2. Wawancara.....	57
3. Test.....	58
E. Instrumen Penelitian.....	68

F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	60
1. Uji Validitas	60
2. Uji Realibilitas	61
3. Uji Tngkat Kesukaran	62
4. Daya Pembeda.....	63
G. Metode Analisis Data	64
1. Uji Normalitas.....	64
2. Uji Homogenitas	65
3. Uji Normalitas (N Gain).....	65
4. Uji Hipotess.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	68
1. Deskripsi Data.....	68
2. Hasil Uji Coba Tes	
B. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah MI Ismaria Al-Quraniyyah Bandar Lampung ...	64
Lampiran 2 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	74
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba	75
Lampiran 4 Soal Uji Validitas Dan Kunci Jawaban	76
Lampiran 5 Uji Validitas.....	81
Lampiran 6 Uji Reliabilitas	84
Lampiran 7 Uji Tingkat Kesukaran	87
Lampiran 8 Uji Daya Pembeda	88
Lampiran 9 Uji Normalitas	90
Lampiran 11 Uji Homogenitas.....	96
Lampiran 12 N-Again	99
Lampiran 13 Uji T	102
Lampiran 14 Silabus	104
Lampiran 15 RPP Kelas Eksperimen	106
Lampiran 16 RPP Kelas Kontrol	115
Lampiran 17 Soal Pretest dan Poatest	122
Lampiran 28 Dokumentasi.....	126
Lampiran 19 Wawancara	130
Lampiran 20 Surat Permohonan Penelitian	132
Lampiran 21 Surat Balasan Penelitian	133
Lampiran 22 Lembar Pengesahan Proposal	134

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Hasil Ulangan Harian Peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung	9
2. Kurikulum IPS SD/MI Kelas V Semester 1	24
3. Penelitian Quasi Eksperimen	53
4. Distribusi Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung.....	54
5. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	59
6. Interpretasi Kesukaran Butir Soal.....	62
7. Klasifikasi Daya Pembeda	63
8. Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil Belajar Kelas Eksperimen	66
9. Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil Belajar Kelas Kontrol	68
10. Hasil Uji Validitas Soal.....	69
11. Tingkat Kesukaran	70
12. Hasil Uji Daya Pembeda	72
13. Kesimpulan Soal	73
14. Hasil Uji Normalitas	74
15. Hasil Uji Homogenitas	76
16. Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	76
17. Hasil Uji Normalized N Gain Kelas Eksperimen Dan Kontrol	57
18. Uji T	78

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Hubungan Variabel	31
2. Dokumentasi Penelitian	154



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kerancuan dan kesalah pahaman, maka terlebih dahulu akan dijelaskan masing-masing kata yang terdapat dalam judul Skripsi ini.

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif, yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Menurut E. Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.¹ Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa efektivitas merupakan suatu kegiatan yang direncanakan mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

2. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan metode dua tinggal dua tamu. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dikembangkan oleh Spencer Kagen. Model ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model *TSTS* merupakan sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling

¹E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), H. 82.

mendorong satu samalain untuk berprestasi. Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik.²

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Kata hasil dalam bahasa Indonesia mengundang makna perolehan dari suatu usaha yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan dengan nilai atau raport sesuai dengan pendapat Suryadbrata yang menyatakan bahwa nilai raport merupakan rumusan terakhir dari guru mengenai kemajuan atau hasil belajar peserta didik dalam masa tertentu.

4. IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris *Social Studies*. Studi sosial dalam arti luas, yaitu persiapan kaum muda agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat.³

5. MIN 2 Bandar Lampung

MIN 2 Bandar Lampung adalah salah satu sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang berdomisili atau berada di lokasi jalan Drs. Warsito No. 50 Kuang Kecamatan Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung.

²Mftahul Huda, *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207.

³Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 3.

Dari seluruh penegasan kata yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud dengan skripsi ini yaitu suatu penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

B. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan penulis memilih judul Efektifitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

1. Penulis tertarik mengetahui perencanaan, pelaksanaan, efek penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS di MIN 2 Bandar Lampung.
2. Penerapan pembelajaran IPS masing-masing sekolah memiliki ciri dan kekhasan tersendiri, karena itu penulis tertarik untuk mengetahui seperti apa pelaksanaan pembelajaran IPS di MIN 2 Bandar Lampung, terutama langkah-langkah pembelajarannya serta hasil belajarnya bagi peserta didik.

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci majunya suatu bangsa. Bangsa yang maju dan cerdas sangat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan. Demikian pula untuk menjawab segala tantangan hidup, perubahan yang cepat, tuntutan di masyarakat, dan kemajuan teknologi dapat tercapai melalui pendidikan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan di setiap negara, sebab dengan adanya pendidikan sumber daya manusia dapat berkembang menuju ke arah yang lebih baik.⁴ Pendidikan merupakan cerminan dari kualitas suatu bangsa. Suatu negara dikatakan berkembang maju atau tidak, salah satunya dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada dalam suatu negara tersebut. Untuk menciptakan mutu pendidikan yang baik memerlukan proses pendidikan, Dalam kegiatan proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting,⁵ berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Hal lain yang terkait dengan belajar ialah pengalaman, tentunya pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain dan lingkungannya.⁶

Tujuan pendidikan nasional diterapkan dalam sebuah rangkaian antara dua arus budaya dunia yang disebutkan di atas. Hal ini tercermin dalam rumusan tujuan pendidikan nasional yang telah kita kenal yaitu:

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷

⁴Ida Fiteriani, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan GadingRejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016". Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3, No. 1,(Februari 2016), h. 104.

⁵Pramita Sylvia Dewi, "Perspektif Guru Sebagai Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbuka Dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains." Tadriss: *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, ISSN: 2301-7652, 2016, h 179.

⁶Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 155.

⁷Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 4.

Islam mengajarkan bahwa pendidik pertama dan utama adalah orang tua sendiri yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak kandungnya (peserta didik). Firman Allah Swt.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا ... ٦

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka... (Q. S. At-Tahrim: 6).”*

Mengingat keterbatasan orang tua dalam memberikan pendidikan di rumah karena harus mencari nafkah untuk memenuhi seluruh kebutuhan keluarga, maka orang tua kemudian menyerahkan anaknya kepada pendidik di sekolah untuk mendidik. Secara umum, tugas pendidik adalah mendidik. Dalam operasionalisasinya, mendidik merupakan rangkaian proses mengajar, memberikan dorongan, memuji, menghukum, memberi contoh, membiasakan dan lain sebagainya.

Dalam konteks pendidikan saat ini, pendidik merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan, pendidik juga bertanggung jawab untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang nyata atau bisa disebut sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar pendidik/pengajar untuk membantu peserta didik atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi

proses belajar dalam diri peserta didik.⁸ Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Dalam kegiatan pembelajaran, baik pendidik maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. *Pertama*, dari segi proses, pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, selain itu menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan percaya terhadap diri sendiri. *Kedua*, segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada pendidik, karena pendidik merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk hal tersebut. Pendidik merupakan komponen yang dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan. Hal ini karena pendidik merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta sebagai subjek dan objek belajar. Menurut Kunandar, pendidik merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan mutu pendidikan.

⁸Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), h. 52.

Kegiatan yang dilakukan pendidik merupakan segala upaya yang sengaja dalam rangka memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk terjadinya proses belajar.⁹ Peran pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik, peserta didik harus membangun sendiri pengetahuannya, pendidik dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberikan kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses dan hasil belajar. Proses pembelajaran harus dengan sengaja, diorganisasikan dengan baik agar dapat menumbuhkan proses belajar yang baik untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran, peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu interaksi yaitu proses pembelajaran akan berhasil apabila proses pembelajaran yang terjadi berjalan dengan baik dan lancar pada seluruh mata pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif, karena tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan juga berupaya untuk membina dan mengembangkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sosial serta kepedulian sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menurut Sapriya yaitu pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai

⁹Sri Ayuni Putri, "Pelaksanaan Tugas Guru Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman". *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 1 No. 1 (Februari 2013), h. 1.

pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.¹⁰

Berdasarkan hasil pra penelitian pada tanggal 14 Maret 2018 di MIN 2 Bandar Lampung proses belajar mengajar di MIN 2 Bandar Lampung masih berpusat pada guru atau pendidik (*teacher Centered*). Pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional, tanya jawab dan diskusi untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas. Keterbatasan pengetahuan pendidik tentang berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran juga menjadi salah satu sebab sulit terciptanya pembelajaran yang menarik, kreatif, aktif dan inovatif. Pada mata pelajaran IPS pendidik masih menggunakan metode pembelajaran dengan metode konvensional. Menurut penulis kekuatan/kelebihan metode konvensional adalah metode pembelajaran yang banyak dilakukan oleh pendidik karena sampai saat ini metode tersebut dianggap efektif dan efisien. Djamarah mengemukakan bahwa metode konvensional adalah pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.¹¹ Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya.

¹⁰Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h. 8.

¹¹Fithra Ramadian, dkk, Efektivitas model pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMA. *Jurnal*.

Selanjutnya dari observasi yang peneliti berikan di dalam kelas pada peserta didik MIN 2 Bandar Lampung kelas V Al-Alim berjumlah 34 peserta didik dan V Al-Muizzu 33 peserta didik diperoleh jawaban bahwa sebagian dari peserta didik berminat dengan pelajaran IPS, dikarenakan pelajaran IPS menyenangkan dan dapat di mengerti, namun ada pula dari peserta didik menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran menghafal dan sulit di mengerti. Saat proses pembelajaran pendidik lah menjadi pusat pembelajaran, sebagian peserta didik kurang berani menyampaikan pertanyaan dan pendapat. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik lebih sering melakukan aktifitas di luar pembelajaran seperti berbicara dengan teman, mengantuk, tidak memperhatikan ketika pendidik menjelaskan pelajaran. Serta dar hasil pra penelitian diperoleh data hasil belajar kelas V sebagai berikut:

Tabel 1
Nilai IPS Semester Genap Peserta didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Tuntas	Belum Tuntas	Prestasi Nilai Peserta Didik Yang Tuntas
V Al-Alim	34	70	14	20	37,5 %
V Al-Muizzu	33	70	10	23	30%
V Al-Ghaffar	33	70	12	21	27,03%
Jumlah	100		36	64	32%

Sumber: Dokumentasi Nilai Hasil Belajar IPS Kelas V MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan tabel di atas yang dilakukan oleh peneliti di MIN 2 Bandar Lampung dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih rendah dan proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik. Hasil penelusuran dokumentasi sekolah diperoleh data peserta didik dengan jumlah peserta didik 100 sebesar 32 %.

Memahami permasalahan di atas, dikarenakan pendidik sudah menggunakan metode ceramah saat pembelajaran IPS, maka upaya lain peneliti ingin mencoba menggunakan model pembelajaran lain yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang baru yang diharapkan.

Berdasarkan hal tersebut, untuk memberi inovasi baru dan menunjukan model pembelajaran lain untuk dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung, maka peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Model *Two Stay Two Stray* atau biasa disebut dengan metode “Dua Tinggal Dua Tamu” merupakan salah satu bagian dari metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang. Mereka diberikan tugas untuk membahas materi pelajaran bersama teman sekelompoknya untuk selanjutnya mereka akan bertukar 2 anggota ke kelompok lain. Tujuannya ialah untuk saling berbagi hasil diskusi dan kerja kelompok yang kemudian mendiskusikan kembali dengan anggota kelompok asal. Dengan menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini peserta didik tidak hanya belajar dan menerima apa yang diajarkan oleh pendidik, melainkan dapat belajar dari

pendidik lainnya. Pendidik mempunyai kesempatan untuk membelajarkan peserta didik pada kelompok lain, sehingga akan lebih banyak lagi ilmu yang didapat dan diinformasikan oleh peserta didik pada peserta didik lainnya.

Dengan demikian diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mampu membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, efektif, partisipatif, kondusif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi secara aktif dalam membahas materi, saling menggali dan kemudian berbagi informasi yang mereka dapatkan. Hal ini dapat memupuk minat dan perhatian peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS, yang pada akhirnya dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Belum diterapkannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, maka dari itu model ini dipilih menjadi kajian utama dalam penelitian ini. Peneliti berminat untuk melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Apakah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.”?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik

Mendapat cara belajar yang diharapkan dapat memberikan hasil belajar lebih maksimal dan menjadi lebih aktif dalam belajar baik individu maupun kelompok.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman langsung bagi pendidik dalam mengenal model pembelajaran baru yaitu model *Two Stay Two Stray*.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi menjadikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran IPS

4. Bagi peneliti

a. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar

IPS, sehingga dapat dijadikan pengalaman sekaligus bekal saat melaksanakan profesi sebagai seorang pendidik yang akan datang.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang sejenis pada konsep materi yang lain.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif, yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Menurut E. Mulyasa, efektivitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.¹² Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa efektivitas merupakan suatu kegiatan yang direncanakan mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan intruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

¹²E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 82.

Berdasarkan penjelasan di atas Efektivitas yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang direncanakan mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan. Hasil pembelajaran dikatakan efektif jika hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih baik dari pembelajaran sebelumnya, dan rata-rata hasil belajar peserta didik lebih dari KKM.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud disini termasuk penggunaan media pembelajaran secara umum, seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.¹³ Menurut Soekanto dalam Hamnuri bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang akan diberikan untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁴

¹³Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 14.

¹⁴Ibid. h. 15.

Dari dua pendapat mengenai model pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tercapai suatu tujuan pembelajaran.

3. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan metode dua tinggal dua tamu. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dikembangkan oleh Spencer Kagen. Model ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model *TSTS* merupakan sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan agar peserta didik dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik.¹⁵

Seperti halnya yang disebutkan dalam Alquran bahwa dianjurkan untuk bekerja sama dan saling tolong menolong, Q. S. Al-Maidah ayat 2:

عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa (Q. S. Al-Maidah/2: 2)".

Model pembelajaran ini akan berhasil jika komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin. Pembelajaran ini melibatkan seluruh pihak baik pendidik maupun peserta didiknya. Sesungguhnya model pembelajaran ini bisa digunakan jika pendidik bisa lebih memahami situasi peserta didik dan kondisinya.

¹⁵Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207.

b. Adapun langkah-langkah model pembelajaran ini adalah:

1. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat peserta didik. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 1 peserta didik berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran *TSTS* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
2. pendidik memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.¹⁶

c. Suatu model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan.

Adapun kelebihan dari model *TSTS* adalah sebagai berikut:

1. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
2. Kecenderungan belajar peserta didik menjadi lebih bermakna.
3. Lebih berorientasi pada keaktifan.
4. Diharapkan pendidik akan berani mengungkapkan pendapatnya.
5. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri peserta didik.
6. Kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan.
7. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Selanjutnya kekurangan dari model *TSTS* adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. peserta didik cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
3. Bagi pendidik, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga).
4. Pendidik cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.¹⁷

¹⁶Miftahul Huda, *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 207-208.

¹⁷*Ibid*, h. 209.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara setiap kelompok mengerjakan tugas yang dibebankan kepada kelompok oleh pendidik dan kelompok lain wajib mengetahui hasil kerja kelompok yang telah selesai dikerjakan. Dari hal tersebut diharapkan para peserta didik dapat saling berbagi informasi dan mengemukakan pendapatnya masing-masing, sehingga selain saling membelajarkan antar peserta didik, hal tersebut juga berdampak terhadap motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar menjadi lebih menarik dari metode yang lain.

4. Model Pembelajaran Konvensional

a. Hakikat Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran Konvensional merupakan model yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sehari-hari dengan menggunakan model bersifat umum, bahkan tanpa menyesuaikan model yang tepat berdasarkan sifat dan karakteristik dari materi pembelajaran yang dipelajari. Trianto mengatakan pada pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif, peserta didik tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berfikir, dan memotivasi diri.

Lebih lanjut Wortham mengatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki karakteristik tertentu yaitu: tidak kontekstual, tidak menantang, pasif, dan bahan pembelajarannya tidak didiskusikan dengan pembelajar.

b. Ciri–Ciri Khusus Model Pembelajaran Konvensional

1. Pembelajaran berusat pada pendidik
2. Terjadi *passive learning*
3. Interaksi diantara peserta didik kurang
4. Tidak ada kelompok-kelompok kooperatif

c. Kelemahan Model Pembelajaran Konvensional

1. Pembelajaran kehilangan sumber daya yang terdapat dalam dirinya untuk membuat keterpaduan antara konsep satu dengan yang lain.
2. Terjadi konsep keterampilan, sikap yang tumpang tindih dan tidak jelas antara bidang studi dan bidang lainnya
3. Pengalihan pembelajaran terhadap situasi baru sangat jarang terjadi

d. Keunggulan Model Pembelajaran Konvensional

1. Berbagi informasi yang tidak mudah ditemukan ditempat lain
2. Menyampaikan informasi dengan cepat
3. Membangkitkan minat akan informasi.¹⁸

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Kata hasil dalam bahasa Indonesia mengandung makna perolehan dari suatu usaha yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan dengan nilai atau raport sesuai dengan pendapat Suryadbrata yang menyatakan bahwa nilai raport merupakan rumusan terakhir dari guru mengenai kemajuan atau hasil belajar peserta didik dalam masa tertentu.¹⁹

¹⁸Trianto, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 196.

¹⁹Syofnida Ifrianti & Ariska Destia, Putri “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Sunur Sumatrra Selatan” *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 3.

b. Domain Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Menurut tujuan pendidikan Bloom dibagi menjadi tiga domain atau ranah kemampuan intelektual (*intelektual behaviors*), yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰

1). Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek yaitu pengetahuan (C 1), pemahaman (C 2), aplikasi (C 3), analisis (C 4), sintesis (C 5) dan evaluasi (C 6).

2). Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3). Ranah psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan/ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.²¹

Ketiga ranah tersebut menjadi penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi pengajaran. Menurut Bloom menjelaskan, ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson terdiri dari enam aspek/kategori proses kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hierarki ranah kognitif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengingat (*remembering*) mengingat adalah kemampuan paling rendah dalam ranah kognitif, yang didefinisikan sebagai pemanggilan ulang informasi

²⁰Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 192.

²¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 22.

- (*recalling information*). Contoh kata kerja yang digunakan adalah sebutkan (*cite*), pilihlah (*choose*), tunjukkan (*show*), jodohkan (*match*), dan sebagainya.
- b. Memahami (*understanding*) pemahaman selalu berhubungan dengan menjelaskan ide atau konsep. Pada tingkat ini, siswa dapat memahami maksud dari informasi dengan cara menafsirkan dan mengartikan apa yang telah dipelajarinya. Kata kerja yang digunakan seperti hubungkan (*associate*), deskripsikan (*describe*), jelaskan (*explain*), definisikan (*define*), diskusikan (*discuss*), dan sebagainya.
 - c. Mengaplikasikan / Menerapkan (*applying*) penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran dalam situasi yang baru dan nyata yang meliputi aplikasi suatu peraturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Diceritakan dengan kata kerja sesuaikan (*adapt*), aplikasikan (*apply*), peragakan (*demonstrate*), berikan gagasan (*construct*), gambarkan (*illustrate*), dan sebagainya.
 - d. Menganalisis (*analyzing*) *Analyzing, evaluating, dan creating* tergolong dalam kemampuan berpikir kritis. Menganalisis didefinisikan dengan kemampuan siswa memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya yang menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya, yang 33 ditunjukkan dengan kata kerja analisis (*analyze*), susun (*arrange*), bandingkan (*compare*), hubungkan (*relate*), dan sebagainya.
 - e. Mencipta (*creating*) Penciptaan selalu berhubungan dengan kemampuan menciptakan ide baru atau sudut pandang. Siswa diharapkan mampu untuk mencipta ide dan informasi baru menggunakan apa yang telah dipelajari sebelumnya, yang ditunjukkan dengan kata kerja seperti lakukan (*act*), kumpulkan (*assemble*), kombinasikan (*combine*), susun (*compile*), kembangkan (*develop*), dan sebagainya.²²

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam menurut Syah, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.

²²Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), h. 50.

2. Faktor eksternal (faktor dari luar dari diri siswa), yakni kondisi dilingkungan sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

hasil belajar merupakan hasil belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran dengan waktu tertentu. Setiap proses belajar mengajar, keberhasilannya diukur dari sejauh mana hasil belajar yang dicapai peserta didik dan diukur dari segi prosesnya.

6. Pembelajaran IPS SD/MI

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.²³

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas tentang hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahapeserta didik dalam memecahkan permasalahan yang

²³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 171.

dihadapi sehingga akan menjadi semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.²⁴

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Ilmu sosial tekanannya kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan social. Ilmu social adalah ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks social dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Pengajaran tentang kehidupan manusia di masyarakat harus dimulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sebelum SD.²⁵

b. Tujuan Pendidikan IPS di SD

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya adalah mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitud and valus*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Soemantri, tujuan pendidikan IPS di SD, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran IPS adalah untuk mendidik para peserta didik menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial, sehingga harus

²⁴ Syofnidah Ifrianti, Yesti Emilia, *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung*, Jurnal TERAMPIL Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Jurusan PGMI, Vol. 3, No. 2 (Desember 2016).

²⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenandamedia Group, 2014), h. 7.

terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.

- b. Pembelajaran IPS adalah untuk menumbuhkan warga Negara yang baik. Sifat warga Negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada peserta didik apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya dari pada memutuskan perhatian pada disiplin ilmu social yang terpisah-pisah.
- c. Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para peserta didik yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
- d. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran (*closed areas*) agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antar personal.²⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan IPS di SD adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berfikir, berkomunikasi dan membuat keputusan dengan baik untuk kepentingan publik dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek tujuan yang cenderung mengarah kepada pemberdayaan intelektual peserta didik, maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, di mana salah

²⁶ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), h. 8-9.

satunya adalah komponen-komponen yang dimiliki pada pendekatan kontekstual tersebut, yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian sebenarnya.²⁷ Karakteristik mata pelajaran IPS di SD meliputi:

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.²⁸

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan

²⁷ *Ibid*, h. 12.

²⁸ *Ibid*, h. 21

tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum KTSP 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem Sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Berdasarkan uraian diatas ruang lingkup mata pelajaran IPS disesuaikan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat, yang disesuaikan dengan tingkat pembelajaran di SD/MI. Ruang lingkup tersebut mengajarkan peserta didik sebagai manusia yang bisa mempersiapkan diri dalam menghadapi masalah sosial yang akan timbul di lingkungan masyarakat

7. Materi Kelas V IPS SD/MI

a. Materi Kenampakan Alam

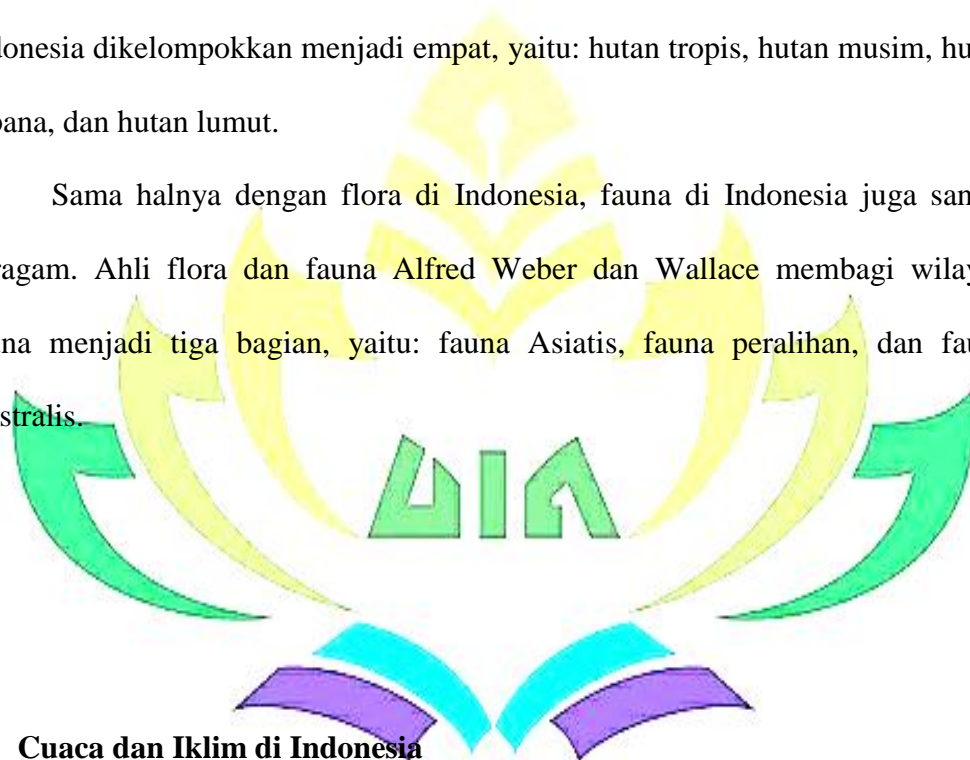
Keragaman kenampakan alam wilayah Indonesia merupakan pencerminan dari keragaman kenampakan alam wilayah provinsi. Adapun kenampakan alam di Indonesia yang dapat dilihat pada peta adalah kenampakan alam daratan dan perairan. Alam daratan berupa pegunungan, gunung, dataran

rendah, dan tanjung. Kenampakan alam perairan berupa sungai, danau, laut dan selat.²⁹

b. Persebaran Flora dan Fauna di Wilayah Indonesia

Flora di Indonesia menurut penyelidikan para ahli, di Indonesia terdapat kurang lebih 4. 500 jenis pohon, 1. 500 jenis tumbuhan paku dan 5. 000 jenis tumbuhan anggrek dari jumlah 375. 000 jenis yang ada di dunia. Flora di Indonesia dikelompokkan menjadi empat, yaitu: hutan tropis, hutan musim, hutan sabana, dan hutan lumut.

Sama halnya dengan flora di Indonesia, fauna di Indonesia juga sangat beragam. Ahli flora dan fauna Alfred Weber dan Wallace membagi wilayah fauna menjadi tiga bagian, yaitu: fauna Asiatis, fauna peralihan, dan fauna Australis.



c. Cuaca dan Iklim di Indonesia

Cuaca adalah rata-rata keadaan udara suatu tempat dalam rentang waktu yang relatif singkat, sedangkan iklim adalah keadaan rata-rata cuaca dari suatu daerah yang luas dan diperhitungkan dalam rentang waktu yang lama. Angin adalah udara yang bergerak. Angin bergerak dari daerah yang bertekanan tinggi

²⁹ Arsyad Umar, et. Al. *IPS Terpadu Untuk Sekolah Dasar Kelas V* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2014), h. 3-19.

menuju ke daerah yang bertekanan rendah. Jenis angin yang ada di 12 Indonesia adalah angin musim, angin lokal, dan angin fohn.

d. Dampak Perubahan Cuaca dan Iklim

Pengaruh atau dampak cuaca dan iklim terhadap kehidupan ditentukan oleh tingkat budaya seseorang. Pengaruh ini menentukan berbagai hal, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Cara berpakaian.
- 3) Pemilihan bentuk rumah.
- 4) Penyesuaian pada lingkungannya.
- 5) Cara beraktivitas atau memilih pekerjaan.

e. Materi Kenampakan Buatan

- 1) Bendungan (Waduk).
- 2) Perkebunan.
- 3) Kawasan Industri.
- 4) Bandar Udara dan Pelabuhan Laut.

f. Keuntungan dan Kerugian Kenampakan Alam Buatan

Keuntungan yang diperoleh dari bendungan misalnya dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Hasil panen meningkat apabila sistem irigasinya baik. Kesempatan memperoleh pekerjaan bagi masyarakat juga terbuka luas. Kerugian yang dialami oleh masyarakat dari pembangunan kenampakan buatan adalah rusaknya lingkungan. Pembuatan jalan, bandara, dan sebagainya, terkadang harus mengorbankan lingkungan alam seperti penebangan pohon yang sudah ada sehingga lahan menjadi tandus.

g. Pembagian Waktu di Indonesia

Di Indonesia terdapat tiga daerah waktu, yaitu Waktu Indonesia Barat (WIB.), Waktu Indonesia Tengah (WITA.), dan Waktu Indonesia Timur (WIT.).

Tiga daerah waktu untuk wilayah Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Wilayah Waktu Indonesia Barat (WIB.), ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 105° Bujur Timur (BT.), yang meliputi seluruh Sumatera, Jawa, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Tengah.
- 2) Wilayah Waktu Indonesia Tengah (WITA.), ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 120° Bujur Timur (BT.), yang meliputi wilayah Sulawesi, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur.
- 3) Wilayah Waktu Indonesia Timur (WIT.), ditetapkan berdasarkan meridian pangkal 135° Bujur Timur (BT.), yang meliputi Maluku, Maluku Utara, dan Papua.

B. Tinjauan Pustaka

Peneliti terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap hasil belajar yaitu:

1. Muhammad Chairul Anam, judul penelitiannya yaitu pengaruh penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar materi pelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X SMK NU 1 Kendai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray*. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan desain quasi eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumen. Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa metode Two Stay Two Stray dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.³⁰

2. Annisa Pradini, judul penelitiannya yaitu peningkatan aktivitas hasil belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan media grafis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode cooperative learning tipe two stay two stray dengan media grafis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes yang menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motedecooperative learning tipe Two Stay Two Stray dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Inta Rafika Hudi, judul penelitiannya yaitu penerapan motede pembelajaran kooperatif Two Stay Two Stray untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga tahun pelajaran 2014/2015 dengan menerapkan motede pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Subjek penelitian

³⁰Muhammad Chairil Anam, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal", (UNNES, 2015). h. 2

adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 37 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Salatiga.³¹

Dari beberapa kajian di atas dapat diketahui bahwasanya tidak ada kesamaan secara utuh terhadap obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Dikarenakan dalam penelitian ini peneliti menguji cobakan metode *Two Stay Two Stray*, untuk mengetahui seberapa besar keefektifan model tersebut terhadap hasil belajar IPS yang lebih baik.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teori yang telah peneliti kemukakan dapat disusun suatu kerangka pikir guna menghasilkan hipotesis. Menurut Uma Sekaran kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³² Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.

³¹Annisa Pradini, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan Media Grafis", (Lampung, UNILA, 2015). h. 2

³²Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 93.

Variabel independen atau variabel bebasnya adalah model pembelajaran (X) yang terdiri dari dua sub variabel bebas yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (X_1) dan model pembelajaran konvensional (Metode Ceramah) (X_2). Sebagai variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y).

Seperti yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, pada mata IPS kelas V MIN 2 Bandar Lampung masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, metode pembelajaran tersebut banyak dilakukan oleh pendidik karena dianggap efektif. Perlu menunjukkan dan menerapkan proses pembelajaran yang baru agar menarik sehingga peserta didik termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar sehingga berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk memberi solusi dan inovasi baru pada masalah tersebut, maka peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang akan diterapkan pada mata pelajaran IPS pada penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik dan mengatasi berbagai masalah di atas. Pada mata pelajaran IPS, sehingga dengan demikian dapat diasumsikan bahwa dengan metode ini dapat mengatasi berbagai masalah tersebut.

Pada mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dianggap mudah oleh sebagian besar peserta didik, apabila dalam penyampaian materi oleh pendidik dan penerimaan materi yang diterima peserta didik berjalan dengan lancar, namun keadaan akan berbeda bila peserta didik terlalu menganggap mudah pada mata pelajaran IPS tersebut. Untuk itu agar pelaksanaan pembelajaran IPS dapat berjalan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan,

maka perlu diciptakan proses belajar yang efektif. Salah satu solusi untuk menciptakan proses belajar yang efektif yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menjadikan peserta didik aktif saat pelajaran berlangsung. Metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini di dalam penerapannya akan menjadikan kelas yang aktif antara peserta didik.

Dari pemaparan di atas peneliti merasa perlu meneliti apakah terdapat keefektifan antara model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan hasil belajar IPS. Di bawah ini merupakan gambaran kerangka berpikir jika disajikan dalam bentuk gambar berikut:



Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa X adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) sebagai variabel bebas, dan Y adalah hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat.

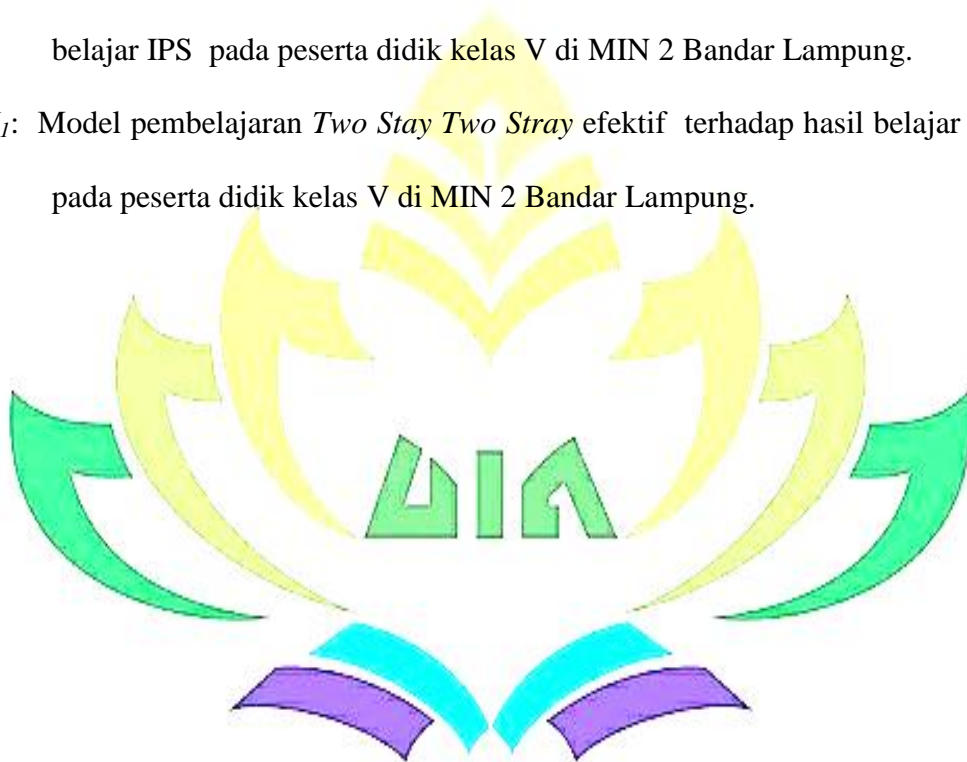
D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.³³

H_0 : Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

H_1 : Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.



³³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 63.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, karena peneliti akan menguji dampak dari suatu *treatment* atau intervensi terhadap hasil penelitian. Bentuk desain penelitian menggunakan *quasi experimental design* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.³⁴

Adapun desain pola eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelompok	Tes awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>posttest</i>)
Eksperimen	Q_1	X_1	Q_2
Kontrol	Q_3	X_2	Q_4

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 118.

Keterangan:

X_1 : Pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

X_2 : Pembelajaran dengan model *Konvensional*.

Q_2 : Hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Q_4 : Hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Konvensional*.

Q_1 : Hasil belajar peserta didik sebelum di beri perlakuan.

Q_3 : Hasil belajar peserta didik sebelum di beri perlakuan.

B. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung yang berjumlah sebanyak 100 peserta didik dengan distribusi kelas sebagai berikut:

Tabel 4
Distribusi Peserta didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	V Al-Alim	34
2.	V Al-Muizzu	33
3.	V Al-Ghaffar	33
Jumlah		100

Sumber : Tata Usaha MIN 2 Bandar Lampung

³⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 80.

2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁶ Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *claster Randem Sampling*.³⁷ untuk mendapatkan kelas yang akan digunakan dalam penelitian digunakan *Cluster Random Sampling*, dengan cara dikocok secara acak dari ketiga kelas tersebut, dan dipilih 2 kelas dari 3 kelas yang ada, kelas yang terpilih dari hasil tersebut untuk digunakan dalam penelitian sebagai kelas eksperimen dan kontrol, dari hasil *Cluster Random Sampling*, kelas yang terpilih yaitu:

- a. Kelas V Al-Alim dengan jumlah 34 peserta didik, sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
- b. Kelas V Al-Muizzu dengan jumlah 33 peserta didik, sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Konvensional*.

C. Definisi Operasional Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Bandar Lampung pada seluruh peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS semester I tahun pelajaran 2018/2019.

³⁶Sugiyono, *Op.Cit.* h. 81.

³⁷*Ibid.* h. 82.

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.³⁸ Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu:

1). Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).³⁹ Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

2). Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel ini sering disebut variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁰ Variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif bidang pengetahuan

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 38.

³⁹*Ibid*, h. 39.

⁴⁰*Ibid*, h. 39.

(C 1), bidang pemahaman (C 2), bidang aplikasi (C 3), bidang analisis (C 4) dalam pelajaran IPS kelas V.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan penulis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan. Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajar dalam pembelajaran IPS di kelas V MIN 2 Bandar Lampung, sehingga diketahui bagaimana efektifitas metode pembelajaran IPS selama ini yang digunakan. Hasil temuan data tersebut peneliti jadikan sebagai bahan pengumpulan data awal.

2. Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul data melalui tanya jawab secara berhadap-hadapan untuk berkonsultasi tentang suatu masalah atau informasi. Wawancara merupakan tindakan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti. Teknik ini digunakan untuk mewawancarai pendidik kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pendapat pendidik terkait kegiatan observasi yang

peneliti lakukan terkait penggunaan metode pembelajaran IPS yang selama ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pendidik.

3. Test

Test digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik IPS terhadap materi yang telah dipelajari. Test yang akan diberikan kepada peserta didik berbentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini test dilakukan adalah test awal (pretest) dan test akhir (posttest) dengan soal yang sama berupa soal pilihan ganda.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berkaitan dengan kualitas pengumpulan data tentang ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.⁴¹ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes sebanyak 40 soal bentuk pilihan ganda, dengan 4 alternatif jawaban (a, b, c, d) pada ranah kognitif yakni, Pengetahuan (C 1), Penerapan (C 2), aplikasi (C 3), dan analisi (C 4). Skor yang digunakan satu (1) untuk

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 135.

setiap butir soal yang dijawab dengan benar dan nol (0) untuk setiap butir soal yang hasil jawabannya salah. Tes diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, baik pada saat *pretest* maupun *posttest* dengan soal yang sama. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen soal:

Tabel 5
Kisi-kisi Instrumen Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kognitif			Jumlah Soal
		C2	C3	C4	
2.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.	serta didik dapat menjelaskan keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia	2, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 17, 19, 20, 22, 25, 27, 32, 35, 37, 38, 39, 40.			20
	Peserta didik dapat membedakan antara kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.				3
	Menunjukkan kenamp			4	5

	akan alam dan pembagi an wilayah waktu di Indonesi a.				
	enyebutkan keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia.	9, 1 2 , 1 6 , 1 5 , 1 8 , 2 3 , 2 4 , 2 6 , 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3			12

		4			
--	--	---	--	--	--

Keterangan:

C1 : Pengetahuan, C3 : Pemahaman, C3 : Penerapan

C4 : Analisis

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrument dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur.⁴² Uji validitas dalam penelitian dalam penelitian ini akan di uji cobakan kepada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung, Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus *product moment* r_{xy} yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) - (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2]} \sqrt{[N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : angka indeks korelasi “t” product moment

N : *number of cases* (hanya subyek yang dikenai tes)

⁴²Novalia, Muhammad Syazali, *Olah data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (Aura), 2013), h. 37.

ΣXY : jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y

ΣX : jumlah skor X

ΣY : jumlah skor Y

Harga r_{hitung} yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal yang diujikan memiliki kriteria valid.⁴³

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁴⁴ Jadi reliabilitas merujuk pada konsistensi instrumen yang tidak akan berubah dari waktu ke waktu. Formula yang dipergunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah rumus K-20, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{Vt - \sum pq}{Vt} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas.

⁴³Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 206.

⁴⁴*Ibid*, h. 221.

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$).

Σpq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q .

k = Banyaknya item.

V_t = Varians total.⁴⁵

3. Uji Tingkat Kesukaran

Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran itu adalah sedang atau cukup.⁴⁶

Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks kesukaran adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Angka indeks kesukaran.

B = Banyaknya peserta didik yang dapat menjawab soal dengan betul.

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar.

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum di gunakan yaitu sebagai berikut:⁴⁷

Tabel 6
Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes

⁴⁵*Ibid*, h. 231.

⁴⁶Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 208.

⁴⁷Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 76.

Besar Indeks Kesukaran Item	Interpretasi
0, 00 – 0, 30	Sukar
0, 31 – 0, 70	Sedang
0, 70 – 100	Mudah

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menghitung daya pembeda setiap butir soal yaitu sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

DP = Indeks diskriminasi satu butir soal.

BA = Banyaknya kelas atas yang menjawab soal dengan benar.

BB = Banyaknya kelas bawah yang menjawab soal benar.

JA = Jumlah kelas atas.

JB = Jumlah kelas bawah.

Daya pembeda yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut: ⁴⁸

Tabel 7
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 - 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,21 - 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,41 - 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,71 - 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

G. Metode Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan Uji *Liliefors* yang merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan rumus sebagai berikut:

$$L_{hitung} = \max |f(z) - s(z)|, \quad L_{tabel} = L_{(a,n)}$$

Dengan hipotesis:

H_0 : Data mengikuti sebaran normal.

H_1 : Data tidak mengikuti sebaran normal.

⁴⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara 2012), h. 223.

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam melakukan uji *Lilifors*:

- a. Mengurutkan data dari kecil ke besar.
- b. Tentukan nilai Z dari tiap-tiap data, dengan rumus:

$$Z = \frac{Xi - x}{s}$$

- c. Menentukan besar peluang masing-masing nilai Z berdasarkan table Z tersebut dengan F (Z).
- d. Menghitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z sebut dengan S (Zi)
- e. Tentukan nilai Lo dengan rumus $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan nilai mutlaknya. Mengambil yang paling besar dan membandingkan dengan Lt dari tabel *lilifors*.

Kesimpulan:

Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, maka H_0 diterima.⁴⁹

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dua varians atau uji *fisher*,⁵⁰ yaitu:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keterangan:

⁴⁹Novalia, Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan* (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja Aura, 2013), h. 53.

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D Op.Cit*, h. 275.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima berarti data tersebut homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak berarti data tersebut tidak homogen.

3. Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.⁵¹

Rumus N-Gain =

$$\frac{posttest - pretset}{skor\ ideal - pretest}$$

Kategorisasi ditentukan dengan nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 8
Intrepetasi Uji N-Gain

Tinggi	Nilai $G \geq 0,70$
Sedang	Nilai $0,30 \leq G < 0,70$
Rendah	Nilai $G < 0,30$

4. Uji Hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Model pembelajaran Two Stay Two Stray tidak lebih efektif dari pada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar).

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Model pembelajaran Two Stay Two lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar).

⁵¹Rita Rahmaniati dan Supramono, Pembelajaran I-Set S (Islamic, Science, Environment, Technology and Society) terhadap hasil belajar. *Anterior Jurnal*. 14; 2 (Palangkaraya, Juni 2015), 196.

Penelitian ini menggunakan uji t (uji perbedaan dua rata) dengan rumus sebagai beriku t:⁵²

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

X1 : Nilai rata – rata siswa yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran

Two Stay Two Stray

X : Nilai rata – rata siswa yang diajarkan tidak dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

N1: Jumlah siswa yang diajarkan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

N2 : Jumlah siswa yang diajarkan tidak dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay two stray*

S1 : Standar deviasi dari data yang menggunakan penerapan model pembelajaran *two stay two stray*

S2 : Standar deviasi dari data yang tidak menggunakan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi

Sp : Standar deviasi gabungan

t_{table} : 0,05 ; N-2

Hasil perhitungan statistik tersebut digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis statistik, sedangkan pengujian t-tes dalam tabel

⁵²Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 314.

dilakukan pada taraf signifikasi 0,05. Apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa, sedangkan apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, berarti dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa, artinya siswa yang diajar dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* kecakapan berfikirnya lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen dan kelas V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Peneliti memberikan 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan di kelas kontrol dan 4 kali pertemuan di kelas eksperimen.

Peneliti menggunakan tes akhir (*posttes*) 40 soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS, terdapat 20 soal yang valid dan 20 soal tidak valid. Berikut hasil nilai *Posttes* yang Diajarkan dengan Menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*:

Tabel 9
Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil belajar Pada Kelas Eksperimen

	Nilai Post Test
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Jumlah	97
Rata-rata	82,264

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 70. Jumlah nilai *posttest* adalah 2797 dan rata-ratanya 82, 264. Dapat dilihat pada *lampiran 2*.

Tabel 10
Rekapitulasi Nilai Posttest Hasil belajar Pada Kelas Kontrol

	lai Post Test
lai Tertinggi	
lai Terendah	
mlah	48
ta-rata	77, 212

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai belajar kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*, Diperoleh nilai *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 68. Jumlah nilai *posttest* adalah 2548 dan rata-ratanya 77, 212. Dapat dilihat pada *lampiran 2*.

2. Hasil Uji Coba Tes

1. Uji Validitas

Upaya untuk mendapatkan data yang akurat harus memenuhi kriteria yang baik. Uji coba tes dilakukan untuk mengatui apakah butir soal dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrument tes penelitian ini menggunakan validitas isi korelasi *Product Moment*.

Dari uji validitas isi yang terdiri dari 40 butir soal. Adapun hasil analisis validitas uji coba instrument tes 40 butir soal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11
Hasil Uji Validitas Soal

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
1	0,64757	0,339	Valid
2	0,73835		Valid
3	0,38871		Valid
4	0,0408		Tidak Valid
5	0,64598		Valid
6	0,52513		Valid
7	0,17852		Tidak Valid
8	0,55142		Valid
9	0,3238		Tidak Valid
10	0,16136		Tidak Valid
11	0,21786		Tidak Valid
12	0,73835		Valid
13	0,50368		Valid
14	0,63387		Valid
15	0,36021		Valid
16	0,64598		Valid
17	0,35904		Valid
18	0,17089		Tidak Valid
19	0,36021		Valid
20	0,40573		Valid
21	0,09469		Tidak Valid
22	0,47066		Valid
23	0,56853		Valid
24	0,66337		Valid
25	0,42431		Valid
26	0,55142		Valid
27	0,73088		Valid
28	0,22481		Tidak Valid
29	0,06741		Tidak Valid
30	0,0061		Tidak Valid
31	0,1709		Tidak Valid
32	0,22049		Tidak Valid
33	0,16388		Tidak Valid
34	0,25937		Tidak Valid

35	0,16136	0,339	Tidak Valid
36	0,21786		Tidak Valid
37	0,21786		Tidak Valid
38	0,08133		Tidak Valid
39	0,18994		Tidak Valid
40	0,04286		Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal terhadap 40 butir soal yang diuji cobakan, terdapat 20 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Butir soal yang valid adalah nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. Sedangkan butir soal yang tidak valid yaitu nomor 4, 7, 9, 10, 11, 18, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40. Dapat dilihat pada *lampiran 5*.

2. Uji Reliabilitas

Butir soal instrumen yang telah lolos uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen itu disajikan. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *Kuder-Ricadrson (K-R20)* diperoleh $r_{11} = 0,896$, maka disimpulkan instrumen soal sangat tinggi. Dapat dilihat pada *lampiran 6*.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah soal terlalu mudah, terlalu sulit atau sedang. Adapun analisis tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 12
Tingkat Kesukaran

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,4412	Sedang
2	0,3824	Sedang
3	0,5294	Sedang
4	0,7353	Mudah
5	0,4706	Sedang
6	0,5	Sedang
7	0,7353	Mudah
8	0,4412	Sedang
9	0,7059	Mudah
10	0,7059	Mudah
11	0,7353	Mudah
12	0,3824	Sedang
13	0,5882	Sedang
14	0,4118	Sedang
15	0,5	Sedang
16	0,4706	Sedang
17	0,6765	Sedang
18	0,7059	Mudah
19	0,5	Sedang
20	0,6765	Sedang
21	0,7059	Mudah
22	0,6765	Sedang
23	0,5	Sedang
24	0,4706	Sedang
25	0,5882	Sedang
26	0,4412	Sedang
27	0,4118	Sedang
28	0,2647	Sukar
29	0,2647	Sukar

30	0,7647	Mudah
31	0,7353	Mudah
32	0,7647	Mudah
33	0,7059	Mudah
34	0,7353	Mudah
35	0,7059	Mudah
36	0,7647	Mudah
37	0,7353	Mudah
38	0,7941	Mudah
39	0,7059	Mudah
40	0,8235	Mudah

Soal yang baik adalah soal yang sedang. Mempunyai indeks kesukaran 0,31 - 0,70 tergolong pada soal yang sedang, 0,7 - 1,00 Mudah dan 0,00 - 0,30 Sukar. Hasil perhitungan tingkat kesukaran 40 soal diatas terdapat 20 soal sedang, 18 soal mudah dan 2 soal sukar. Terdapat pada *lampiran 7*.

4. Uji Daya Pembeda

Hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 13
Hasil Uji Daya Pembeda

Butir Soal	Daya Pembeda	Kesimpulan
7,9,10,11,15,19,21,28,29,30,31,32,33,35,36, 37,38,40	$DP < 0,20$	Jelek
3,6,8,13,17,18,25,26,34,39.	$0,21 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
1,2,5,12,14,16,20,22,23,24.	$0,41 \leq DP \leq 0,70$	Baik
27	$0,71 \leq DP \leq 1,00$	Baik Sekali

Dari 40 butir soal yang telah di uji daya pembedayanya, maka uji daya pembeda yang tergolong jelek ada 19 soal, terdapat 10 soal tergolong cukup, 10 soal tergolong baik, 1 soal tergolong baik sekali. Dapat dilihat pada *lampiran 8*.

5. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda tes instrumen pada tabel berikut:

Tabel 14
Kesimpulan instrumen soal

Butir Soal	Uji Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
2	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
3	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
4	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
5	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
6	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
7	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
8	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
9	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
10	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
11	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
12	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
13	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
14	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
15	Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
16	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
17	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
18	Tidak Valid	Mudah	Cukup	dak Digunakan
19	Valid	Sedang	Jelek	Digunakan
20	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
21	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
22	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
23	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
24	Valid	Sedang	Baik	Digunakan
25	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
26	Valid	Sedang	Cukup	Digunakan
27	Valid	Sedang	Baik Sekali	Digunakan
28	Tidak Valid	Sukar	Jelek	dak Digunakan
29	Tidak Valid	Sukar	Jelek	dak Digunakan
30	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
31	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan

32	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
33	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
34	Tidak Valid	Mudah	Cukup	dak Digunakan
35	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
36	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
37	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
38	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan
39	Tidak Valid	Mudah	Cukup	dak Digunakan
40	Tidak Valid	Mudah	Jelek	dak Digunakan

Berdasarkan data di atas pada uji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal, maka soal yang akan digunakan peneliti sebanyak 20 soal. Soal yang digunakan ialah nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27. peneliti menggunakan nomor urut soal 1 sampai 20 dalam penelitian. Soal yang tidak digunakan terdiri dari 20 soal yakni nomor 4, 7, 9, 10, 11, 18, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.

3. Hasil Analisis Uji Prasarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan dan diteliti apakah normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji *lieliefors*. Uji normalitas data hasil belajar IPS kelas V MIN 2 Bandar Lampung ialah sebagai berikut:

Tabel 15
Hasil Uji Normalitas

Perlakuan	L_{tabel}	L_{hitung}	Keputusan uji
Eksperimen	0,1519	0.0845	H ₀ diterima

Kontrol	0,1542	0.1133	H ₀ diterima
---------	--------	--------	-------------------------

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas eksperimen di peroleh $L_{hitung} = 0,0845$ dan kelas kontrol $L_{hitung} = 0,1133$, dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa $L_{tabel} > L_{hitung}$ maka H₀ ditolak, artinya data tersebut normal. Terdapat pada lampiran 9 dan 10.

2. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Peneliti menggunakan uji homogenitas menggunakan uji *fisher* dari hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16
Hasil Uji Homogenitas

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Keputusan	Simpulan
Eksperimen dan Kontrol	1,6103	3,99	H ₀ diterima	Homogenitas

Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan *chi kuadrat* dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan demikian $\alpha_{hitung} < \alpha_{tabel}$, maka H₀ diterima artinya data sampel homogen. Terdapat pada lampiran 11.

3. Pengukuran Variabel Dengan Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Uji *normalize* Gain (N-Gain) dari hasil pretes dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 17

Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	n	N-gain	Jumlah Kategori					Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	Ap	Turun	
1	Eksperimen	19,588	0,5441	-	30	4	-	-	Sedang
2	Kontrol	15,212	0,4100	4	33	-	-	-	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji *normalize* Gain (N-gain) pada tabel menunjukkan bahwa terjadi perbedaan peningkatan kemampuan kognitif siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen yaitu didapatkan nilai N-gain kelas kontrol sebesar 0,4100 dengan kategori rendah sedangkan pada kelas eksperimen didapatkan nilai N-gain 0,5441 dengan kategori sedang. Dapat dilihat pada lampiran 12.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidak nya dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar IPS. Peneliti menggunakan uji t dalam uji hipotesis yang meliputi uji kesamaan dua rata-rata pada kelas eksperimen, dengan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* tidak efektif terhadap hasil belajar IPS Pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

H_1 : Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS Pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

Uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18

Uji t

No	Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
1	eksperimen dan Kontrol	2,968	1,645	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikan 5 %, diperoleh $t_{hitung} = 2,968$ dan $t_{(0,05;65)} = 1,645$, maka $t_{hitung} > t_{(0,05;65)}$, sehingga H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Dapat dilihat pada *lamiran 13*.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas V Al-Alim sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan V Al-Muizzu sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran *konvensional*. Dikarenakan kemampuan anak di setiap kelas berbeda-beda maka peneliti menentukan kelas sampel dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, dimana seluruh subjek memiliki hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 4 kali pertemuan di kelas kontrol dengan masing-masing 2 jam pembelajaran pada setiap kali pertemuan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 2,968$ dan $t_{(0,05;65)} = 1,645$, maka $t_{hitung} > t_{(0,05;65)}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung..

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument soal di kelas VI Al-Azim MIN 2 Bandar Lampung, dengan jumlah peserta didik 34 orang. Berdasarkan hasil uji coba soal tersebut terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian yang memenuhi kriteria valid dan reliabel. Dalam penelitian ini terdapat beberapa uji analisis soal yaitu uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya bedanya.

Materi yang diajarkan adalah Keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia, Pada pertemuan pertama baik kelas eksperimen maupun kontrol dilakukan *pretest* sebelum diberikan materi. Pertemuan kedua dan ketiga, diberikan materi Keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia, Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen, namun peserta didik masih banyak bertanya akan model baru yang diterapkan dikelas. Kemudian pada pertemuan terakhir dilanjutkan dengan memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung.

Kegiatan pembelajaran *Two Stay Two Stray* pertama pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 peserta didik, kemudian pendidik memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama dengan anggota kelompok masing-masing, lalu peserta didik bekerjasama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang hal ini

bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam proses berfikir. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain, dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain kemudian tamu mohon diri dan kembali kekelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, kemudian kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka dan yang terakhir masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang diterapkan di kelas eksperimen membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Banyak terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Semua peserta didik saling berdiskusi bertukar pendapat dengan kelompok lainnya, serta melatih mereka untuk saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk saling berprestasi dan juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan baik. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan, peserta didik tidak mudah bosan, peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya materi yang telah disampaikan pada kelas eksperimen juga di sampaikan pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol dalam pembelajarannya menggunakan model *Konvensional* (ceramah), model pembelajaran *Konvensional*

merupakan sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Pada kelas kontrol yang menggunakan model *Konvensional* bahwa tidak semua peserta didik ikut aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik yang malu-malu untuk memberikan tanggapan maupun menyimpulkan materi yang dibahas, hanya peserta didik yang pandai saja yang aktif berbicara dan mau maju kedepan. Sedangkan yang lainnya hanya diam mendengarkan pembelajaran dan malu untuk memberikan tanggapan didepan kelas.

Setelah peneliti memberikan materi dan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan kontrol, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar IPS. Hasil belajar dalam kelompok eksperimen diperoleh rata-rata = 82, 264 dan kelompok kontrol diperoleh rata-rata = 77, 212. Sehingga menunjukkan bahwa ada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* efektif terhadap hasil belajar IPS. Hal ini sesuai dengan perhitungan uji t diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,968$ dan $t_{(0,05;65)} = 1,645$, maka $t_{hitung} > t_{(0,05;65)}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Efektif Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ada efeknya hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* di MIN 2 Bandar Lampung dari pada menggunakan metode konvensional. Berdasarkan analisis uji *normal gain* diperoleh kelas kontrol sebesar 0,410 dan kelas eksperimen sebesar 0,544. Kemudian uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,968$ dan $t_{(0,05,65)} = 1,645$ pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, $t_{hitung} > t_{(0,05,65)}$ akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* Efektif terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

B. Saran

Setelah mengetahui keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pendidik

Pendidik dalam melakukan proses pembelajaran diharapkan dapat mengenal dan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berinteraksi dengan baik saat pembelajaran berlangsung setelah menggunakan *Two Stay Two Stray* baik individu maupun kelompok.

3. Peneliti Lain

Untuk peneliti berikutnya, sebaiknya melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan *Two Stay Two Stray* pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda agar dapat melihat keefektifan lainnya.

4. Bagi sekolah

Hasil pebelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi menjadikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran IPS

5. Bagi peneliti

- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar IPS, sehingga dapat dijadikan pengalaman sekaligus bekal saat melaksanakan profesi sebagai seorang pendidik yang akan datang.
- d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang sejenis pada konsep materi yang lain.

